2003年1月31日発行（隔週金曜日発行）
第9巻 第3号 通巻224号

DENGEKI PlayStation Presents

FROMSOFTWARE

returns to PlayStation 2

未知なる可能性の追求
新たなる『AC』の鼓動…

FROMSOFTWARE returns to PlayStation 2　ARMORED CORE3 SILENT LINE

SILENT LINE

ARMORED CORE 3

ARMORED CORE3
SILENT LINE

1月23日発売・ACT・¥6,800

「AIシステム」搭載『AC』の激戦は新次元に突入!!

ACと呼ばれるロボットを操り、さまざまなミッションをこなしていく3D・ロボットACTの最新作。シリーズ7作目となるが、回を重ねることに新たな要素を加え、常に進化し続けている。今回、ついに育成要素のある「AIシステム」を搭載し、まったく新しい『AC』の世界を構築。それだけでなく、登場パーツ数も過去最大規模のものとなっているのだ。まさに究極の『AC』、ここに登場――。

AI 実戦経験を積み、学習していく人工知能!

「AI」とは、自分で考えて行動する人工知能のこと。プレイヤーは、その「AI」を搭載した「AI機体」を作成し、戦術を覚え込ませ、理想の機体を実現するのだ。またAI機体として登録したものは、対戦時にプレイヤーの僚機として参戦させることも可能。幅広い楽しみ方が考えられる。

初期のAI機体

▲何も覚えていない状態では、ほとんど戦闘にならない。経験を積ませよう。

学習したAI機体

▲ある程度まで学習させたAI機体は、まさにプレイヤーの分身といえる。

■AI機体の作成手順

「AI機体を作成する」と聞くと、むずかしい作業と思われそうだが、じつに簡単に作成することができる。ある程度プレイして、パーツを入手したら機体を組んで登録してみよう。ここでは順を追って作成手順を紹介。さらに、AI機体を戦わせる「AIアリーナ」の魅力にも迫っていこう。

そして… AIアリーナが登場!!

シリーズおなじみの、賞金を稼ぐための闘技場として存在するアリーナ。本作ではAI機体を使ってオリジナルのアリーナが作成できる「AIアリーナ」が登場する。この「AIアリーナ」では、最大10機のAI機体を登録できるうえに、自分で好きな名称をつけることができるのだ。もちろんプレイヤー同士のAI機体を使った対戦も可能。

1 カスタマイズ

まずは機体の基本設定から始まる。名称やカラーリングなども設定することが可能だ。

▲いろいろ設定して試してみよう。

2 機体登録

すべての設定が終わった段階でAIデータとして機体を登録する。まだ何も学習していない状態だ。

▲ちなみにAIの登録は1体のみ。

3 出撃

ここから先は、とにかく出撃させて戦闘経験を積ませること。強くなるかはプレイヤーしだいだ。

▲はたしてどんな成長を見せるか…。

Power up 5つの新要素を紹介

本作には「AI」のほかにも、新要素がいくつか存在する。なかでも「武器破壊」と「実弾系EO」は新たな戦術的要素につながるので、しっかりチェックしてほしい。

1.コクピット視点

今までは後方視点しか存在しなかったが、コクピット視点を新たに追加。モニターごしに迫る敵は迫力満点!

▲モニター情報は変更可能。

2.チームバトルロイヤル

2人で1チームを結成し、最後に残った機体の所属するチームが勝利となる、対戦の新ルール。

▲4機体が入り乱れる!

3.迷彩塗装

かつてのシリーズで存在した機体のカラーリングに迷彩塗装が復活! ステージによっては視認妨害効果も。

▲迷彩のバリエーションも豊富。

4.武器破壊

敵が装備している武器を破壊することが可能に。先に敵の武器を破壊してしまえば、攻撃されることもない。

▲修理すれば再使用も可能。

5.実弾系EO

今までにあったエネルギー系のEO（イクシードオービット）に、実弾発射タイプが追加された。

▲弾薬費に注意しよう。

2003.1.23/¥6,800

不逞な輩に下す 正義の刃、天誅!

天誅 参
(てんちゅう・さん)

春発売予定・ACT・価格未定

謎の妖術師・天来率いる「天来六人衆」との戦い!!

抜群の緊張感と硬派な世界観で定評のある『天誅』シリーズの最新作『参』がPS2に姿を現す。主人公の力丸、彩女の前に立ちはだかる謎の軍団とは!?

天来六人衆とは…

妖術師・天来が率いる、謎多き軍団。それぞれ特殊な能力を持ち、力丸、彩女の行く手を阻む。今のところ、下の3人が判明しているが、はたして残りの者たちは…!?

力丸（りきまる）
完璧な任務遂行を信条とする東忍流の頭目。消息不明であったが…。

彩女（あやめ）
華麗に二刀を使いこなす東忍流のくノ一。素早い体術が得意。

天来（てんらい）
年齢不詳。謎の妖術使い。自らの術で300年生きているらしい。

鬼陰（おにかげ）
推定800歳という伝説の忍者。前作で力丸、彩女に倒されたが…。

神楽（かぐら）
式神や呪符を使った攻撃を得意とする呪符使い。残忍で冷酷な性格。

巌蛇（がんだ）
凄まじい怪力と、配下に虚無僧軍団をしたがえる天来六人衆の1人。

基本アクション

任務遂行のために、忍の動作の極意を伝授！

忍者の基本は隠密行動にある。本作では本格的な忍者の動きを表現するため、数々のアクションを用意している。ここではそれらにスポットを当て、紹介していこう。

CHECK 気配ゲージに注意せよ!!

敵がプレイヤーの気配を感じとっているかどうかがわかるゲージ。プレイヤーに気づくとゲージに変化が起き、発見されると襲ってくる。

攻撃／防御

敵に発見される、もしくはボスと戦うといった局面では、戦闘が発生する。基本となる攻撃と防御アクションは早めに覚えること。

◀力丸は刀、彩女は短刀を使う。それ以外の武器は存在するのだろうか?

◀敵の直接攻撃のみ防御できる。敵との間合いを見て、攻撃に転じるのだ！

壁張り付き

隠密行動の基本中の基本。壁に張り付いた状態で動いたり、特殊な忍具を使用することもできる。

1.張り付き
◀壁に張り付くと、自動的にキャラクターがズームアップする。

2.見る
▶壁の端からのぞき込むことが可能。敵のスキを見て、忍殺！

忍具

任務遂行のために必要になる、さまざまな忍具（アイテム）。クリアするためには必要不可欠なものだ。

◀使用頻度の高い「カギ縄」。このほかにも多くの忍具が存在。

さまざまな忍具が登場!!

▶体力回復の神妙丹などは、使用回数を考えて使うべし！

忍　殺

背後から忍び寄り…斬る！　これぞだいご味！

敵に気配を悟られずに、一撃のもとに倒す必殺攻撃を「忍殺」と呼ぶ。その瞬間、迫力ある画面演出を味わうことができるのだ。

一撃必殺!!

CHECK 忍殺を重ねると……

忍殺を成功させるごとに「臨・兵・闘・者・皆・陣・列・在・前」の文字、「九字の印」を獲得する。これには大きな秘密がありそうだ。

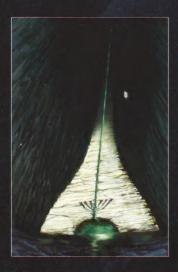
▶画面に大きく文字が浮かび上がり、九字の印が完成！　そのとき…!?

何かが起こる!!

前作から5年…
巨大な塔に秘められた謎、
再び…

SHADOW TOWER
ABYSS

SHADOW TOEWR
ABYSS

春発売予定・RPG・¥6,800

舞台はアジアの小国…迷いこんだ「穴」がすべての始まりだった…

前作『SHADOW TOWER』は、独特のダークな世界観と斬新なゲームシステムが話題を呼び、多くのユーザーに支持された。そんなシリーズの最新作『ABYSS』がいよいよ登場する。今回は舞台設定を中世ヨーロッパから、現代のアジアに移行。さらにシステム面でも、従来のRPGにはない、独自の要素を盛り込んでいる。プレイヤーの分身である主人公は、ふとしたことからこの世界に足を踏み入れ、異形の者たちと戦い、生きる意味を見出していく。はたして、その先にあるものとは…!?

「穴は閉じた 供物は満たされた」

主人公が迷い込んだ塔の内部には、巨大な建造物が存在する。中で待つ者は、一体…。このほかにも、塔の内部はさまざまなクリーチャーの住む階層で構築されているようだ。

System

本作ではレベルや経験値の概念は一切なく、基本属性値の変化によってすべてのパラメータが決定される成長システムを採用している。ここでは、主に戦闘に関する新要素をピックアップして紹介していこう。

スピード感

戦闘におけるスピード感が、驚くほどの進化をとげている。プレイヤーの移動速度だけでなく、敵クリーチャーの速度もアップ。これにより、連続攻撃なども可能に!

◀敵クリーチャーによっては、ものすごい速さでプレイヤーに襲いかかってくるものも!常に周囲を警戒し、即座に対応していこう。

攻撃方法

速度が増しただけでなく、それにあわせて操作性も向上している。また、従来の攻撃ボタンを押すだけの戦闘から、スティック操作によるコントロールも可能になった。

近代兵器も登場

前作をはるかにしのぐ、500以上の装備アイテムを用意。時代背景を反映した銃火器や、武器・アイテムが多数登場する。なかにはレアなアイテムも…。

部位破壊

敵クリーチャーの部位ごとにダメージが発生するシステムを採用。大きなダメージを受けた部位は、ちぎれたりするが、それが必ずしも死に直結するとは限らない。

腕を狙う

◀敵が武器を持っている場合、武器を持った腕を狙うことで、攻撃手段を断つことができる。

頭を狙う

◀頭を狙ってしまえば、活動は停止…とは限らない。敵によって弱点を見極める必要がある。

Character

塔の内部に登場するのは、異形の者たちだけではない。なかにはほとんど人間と同様の容姿をもつ者もいる。彼らのような協力者から助言を得て、活路を見出せるのか!?

その世界に生息する意志を持った者たち

◀知能レベルの高そうな上位階級のクリーチャー、ロード・ネメシス。塔に棲む者を支配する力を持つ。

ルルフォン

▶正体不明の女性。主人公の脱出を導いたりするが、目的は明らかではない。

2003.SPRING/¥6,800

Q:『ARMORED CORE3 SILENT LINE』の「AI」について教えて下さい

A:新しい楽しみ方としての提案のひとつだと思う

うちの会社は、やっぱり技術力というのも特徴の1つになっていると思うのですが、それはまぁ普通にできるといいますか（笑）、ロボットが出てきてただ戦うというだけなら、そんなに（ソフトを作るのは）難しくはないかもしれません。でも、機体をイメージどおりに動かすことだけじゃなくて、最新のロボット工学をゲームに反映させようとしたらどうなるのかというのも、テーマにしているんです。僕らなりの動きの（表現についての）研究は進めましたが、実際のロボット工学では今、AI（Artificial Intelligence、人工知能）と遺伝子が話題になっています。最初は専門の人が考えてるのはどういうことかという好奇心で勉強を始めたのですが、やっぱりゲームの中に取り込んでしまおうと思い始めて……。それで今回のAIシステムが採用されたわけです。本当はずっと前からやりたかったんですけど、なかなか実現しなかったものを、今回、ようやくかたちにすることができました。このAIシステムについては、新しい遊び方の提案だと思ってます。ユーザーのみなさんからの反応が早く知りたいですね。僕らが思いもしないような機体が出てくるかもしれない。事実、アルバイトの子が作った機体で1体、誰が戦ってもかなわないような、異様に強いヤツができてますから（笑）。

ざっと今回の「SILENT LINE」のあらましを説明しますと、AIシステムの採用が最も大きな変更点ですが、『3』のものすべてを含めて400以上のパーツを用意しています。機体のカスタマイズについては無限の可能性を追求してもらえます。また、若干ですが、より多くのみなさんに遊んでいただけるように難易度調整はしています。しているんですが、やっぱり最後は難しくなってしまったかもしれません（笑）。最後くらいは、やっぱりちょっと難しいほうがいいんじゃないかぁ、と（笑）。「SILENT LINE」というサブタイトルは、じつはストーリーに大きく絡んでくる言葉なんです。今ここでタネあかしはできませんが、期待してください。徐々にこの言葉の意味がわかっていくという、サスペンスっぽい内容になっています。

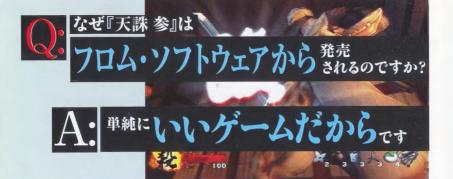
AIシステムも含めてなのですが、僕は『AC』というシリーズの基本は1対1の対戦で腕を磨いていくことだと思ってます。それをいかに楽しんでもらうか、おもしろくしていくかという方向で、戦場の臨場感を突き詰めて突き詰めて、『AC』ならではの楽しみを深いものにしていきたいと考えています。最近のゲームは想像力をかき立てるような部分が減ってしまったんじゃないかとも思いますから、ただきれいな画面を作ろうとか、そういう風潮に安易に乗るつもりはないです。『AC』（というソフト）を開発するということは、ある意味、（機体の動きや戦場表現についての）実験と検証の繰り返しなんです、言葉にすると地味ですけど。だからおもしろいし、みなさんにしっかり楽しんでいただけるものに仕上げることもできるんだと思ってます。

また、今までも今回も、考えてはみたけれども採用されていないアイディアは多数あります。1人で複数のモニターを使ってプレイするとどうだろうとか。ただ、ユーザーのみなさんが普段ゲームをプレイする環境のことも考えなければいけませんから、あまり突飛なアイデアはなかなか採用できませんけど。いつかは……と思いながら、いろいろと試しているといった感じです。かたちを変えて実現できるものもありますし。これからもみなさんからいろんなアイデアを聞かせていただきたいと思いますし、どんどん進化していく『AC』シリーズに期待していただきたいですね。

プロデューサー 佃 健一郎

岡山県出身。98年入社。PS用ソフト『ARMORED CORE MASTER OF ARENA』にプランナーとして参加後、DC用ソフト『フレームグライド』をプロデュース。その後、PS2用ソフト『ARMORED CORE』シリーズのメインプロデューサーとして活躍中。

Q: なぜ『天誅 参』はフロム・ソフトウェアから発売されるのですか？

A: 単純にいいゲームだからです

なぜフロム・ソフトウェアから『天誅』が？　と、意外に思われているユーザーさんも多いかもしれませんが、じつは『天誅 参』は、フロム・ソフトウェアとして初めて発売する、自社開発ではないソフトなんですね。……といっても特別な理由があるわけじゃなくて（笑）、僕たちはわりと単純にというか、素直に考えていまして、『天誅 参』はいいゲームだから、僕たちで販売させてもらおうというだけのことなんです。以前から、こういうことはやってみたいと思っていたのですが、なかなかチャンスがなくて。1本でも多くのいいソフトをユーザーさんにお届けしたいという点では、自社開発にこだわるつもりもありませんから。そういう意味では、ようやくいいソフトにめぐり会えたといえるかもしれません。実際、『天誅 参』はおもしろいですよ。忍者というものを本格的に扱った、いいゲームになっていると思います。
今回、初のPlayStation 2版になったわけですが、いくつかのポイントがあります。1つは、狭い範囲での戦いというか隠密行動から、広い範囲を考えて進めていくゲームになったことです。これまでのシリーズでも、屋敷全体、その周辺が舞台になっていましたから、決して狭かったというわけではないと思うんですが、今回はより広い舞台が用意されています。また、各場面毎に出てくる人数、配置だけを意識していればよかった敵についても、全体として（見えていない範囲についても）あそこに何人、ここに何人というふうに複数の場所を意識しながら進めていかなければならなくなり、より戦略性の高いアクションを楽しんでいただけるようになっています。
もう1つは、今回“忍殺”と呼んでいるわけですが、一撃必殺で敵を倒す（背後などから忍び寄って……という倒し方ですね）ことを、より強く意識していただきたいとも思っています。忍者ですから行動としてはそれが当然として、ゲームとしても忍殺を決めるとゲージがたまっていく成長システムを採用しています。より広範囲を意識することと、忍殺の重視。この2つがゲーム性をずいぶん高めていると思います。
それだけじゃなくて、操作系も大きく変えてみました。これについてはいろいろと議論もあったのですが、TGSなどで体験プレイをしてくださった方々の反応は上々でしたので、安心しています。僕個人でも、今までのものよりも格段に遊びやすくなったと思いますし、多くの新アクションが、より直感的にわかりやすいものになったんじゃないかなと感じています。ちなみに、ゲームは体験版とは比較にならないくらいおもしろいものになりますから。期待してください。
今、先行している北米版の開発がほぼ終わりに近づいているのですが、やっぱり他社さんとの共同作業は勉強になりますね。「うちのスタッフだったらこうするな」と思うところもあれば、逆に「あ、こういう考え方もあるのか」というところもあります。これから日本語版の本格的な開発に入っていくわけですが、どんどん意見交換をしていいものに仕上げていきたいですね。
えっ？　ネコ無敵？　あぁ、確かにネコを倒すことはできないかもしれませんね（笑）。えぇっ、毒団子ですか？　ありますね。あります、あります。本当に。安心してください。今までのシリーズに登場したアイテム、アクションはすべて入る予定ですから。それにしてもDPSさん、妙なところばっかり気にしますね、マニアック過ぎ（笑）。まぁもちろん、そういうマニアックな楽しみ方もできるようになってますから、（ソフトが発売されたら）いろいろと試してみてください。

プロデューサー 竹内将典

三重県出身。97年入社。PS用ソフト『シャドウタワー』にプランナーとして参加後、PS2用ソフト『エヴァーグレイス』シリーズをプロデュース。最新プロデュース作はXbox用ソフト『O·TO·GI～御伽～』。

Q:『SHADOW TOWER ABYSS』の「キーワード」は?

A:クリーチャーだって意志を持って生きている

RPGというジャンルをより本質的な部分で追求していこうというのが、前作からの『SHADOW TOWER』のテーマです。ひとことでまとめてしまうと簡単なんですが、これがなかなか難しいことなんです。たとえばRPGでは一般的に使われている、HPやMP、あるいはレベルという概念がありますよね。でも、これは本当に必要なんだろうか、ゲームにとってどんな意味があるんだろうかと考えはじめるときりがない。このきりがない作業を続けて、RPGの原点的な要素を1つ1つ確かめながら作っていったのが前作です。
そして今回は、(RPGの中の)世界のリアル感をもう一回見つめ直してみようというテーマで開発を進めています。これもまたひとことでいうと簡単で、そのくせ奥が深い作業になっているわけですが、わかりやすく説明すると、キャラクターに扮してその世界を旅する、冒険するRPGではなくて、自分自身がその世界に入り込んでいくRPGだと思ってもらえばいいでしょうか……やっぱりわかりにくいですか(苦笑)。
ただ、ちょっと考えてみてください。RPGに登場する敵は、ただ倒されるためだけの小道具なんでしょうか? それでいいんでしょうか? ちょっとずつ強くなっていく敵が順序よく並んでいるなんて、そんなバカなことはないはずですよね、もしRPGの世界が現実に存在するとしたら。『キングスフィールドⅡ』でも冒険開始の、ナイフ1本しか持っていないようなときに、いきなり巨大なイカ(のような敵)と戦うことができたんですけど、普通に戦ったらまず勝てるわけがありません。でも、そういうものじゃないでしょうか、世界というからには。別な見方では、うちのゲームにはいきなり死ねるものが多いという解釈もあるんですけどね(笑)。
それはおいといて、今回はその、ちょっと理不尽に感じるような存在もいるという感覚をより強めています。自分だけじゃなくて、その世界に登場する敵も含めて、すべてのキャラクターに行動原理があって、意味のある行動をしているんです。特徴的なのはプレイヤーを見つけたときに、もし勝てないと思うと一目散に逃げていく敵がいることです。これ、当たり前ですよね、普通に考えたら。勝てないんだから逃げる。でも、逃げていくそいつを追いかけていくとじつは群れがあって、1体1体は弱くても群れになると強いからやられてしまう場合もあるわけです。
RPGの世界というよりも、その世界を司る生態系の構築を試みていると言い換えることもできるでしょうね。イメージとしてはジャングルの生態系です。僕自身はあまり詳しくないのですが、ジャングルの中に忘れられた廃墟があって……というイメージは現実のアンコールワットに近いんですね。そういうアジアを意識した世界観は企画の最初の段階から用意していました。西洋風のファンタジー世界ではみなさんもう飽きているかなと思う部分もありましたし、今回のテーマにはそぐわない気もしましたし。単純にゲームとしては、前作よりもアクション性が高くなっています。戦略性というよりも、いかにこの世界で生き残っていくか工夫してもらう、考えてもらうという要素を強めるために、そうしました。アクションとしては、もちろんそんなに難しくはありません。また、ストーリーの関係で、RPGではあまり見かけない、ちょっと近代的な武器も登場します。これもうまく使ってほしいですね。ストーリー自体は、ややオカルトテイストになっています。リアルな世界同様、ストーリーにも注目してもらいたいですね。

プロデューサー 鍋島俊文

高知県出身。96年入社。PS用ソフト『ARMORED CORE』シリーズ1作目よりプランナーとしてフル参加。代表プロデュース作品はPS用ソフト『エコーナイト』シリーズ、PS2用ソフト『エターナルリング』等。

Q: いいゲームの条件ってなんですか？

A: やったぞという達成感を味わえることだと思う

フロム・ソフトウェアらしさ？　うーん、難しいね、答えにくい（笑）。あんまりイメージを限定してしまうようなことはしたくないし、僕自身はこだわることもないとスタッフにも言ってるんだけど、社内でも社外でも話題になる。
いいゲームを作ることと、いいゲームを出していくこと、それは間違いなくありますね、基本に。確かに"いいゲーム"という言葉も、その意味は広いし、人によってイメージは違うと思うんだけど、僕が思ういいゲームは、やっぱりプレイしたあとに達成感を感じることができるゲーム、満足できるゲームです。ボリューム感も含めて「あぁ、やったぞ！」っていうね、達成感。どれだけ大きなそれを提供できるかが勝負だと思って、1本1本、作ってます。
そういう意味で今回紹介している3本を見てみると、まず『ARMORED CORE3 SILENT LINE』は、ある意味、第1作からずっと作り続けてるような気がする。それで今回、ようやくここまで来たんだなって気がするね、ずいぶん前から考えてたAIシステムも搭載できたし。もちろん『AC』シリーズはこれからもずっと続けていきますが、『4』に向けて、テーマは間違いなくAIになっていくと思う。詳しいことは今はまだお話しできませんけど、PlayStation 2の演算能力の限界までこれを追求していきたい。たぶん、次のステップに進むためには、より大きなマシン性能が必要になるだろうけど。『天誅 参』は、うちよりうちらしいソフトかもしれない。……あ、やっぱり"フロム・ソフトウェアらしさ"って、僕がこだわっちゃってるのかなぁ（笑）。『天誅』は（PlayStation版の）第1作を見たときに、忍者という題材を本格的に扱っていて、「あ、やられた！」と思った。いつかゲームにしてみたいと思っていた題材だったし、実際にプレイしてゲームもおもしろかった。だから、今回、縁があって一緒にやらせてもらえるのはすごくうれしいです。
『SHADOW TOWER ABYSS』は、もしかすると僕が最初に設定したハードルが高かったかもしれないですね（笑）。スタッフとはいつも制作がスタートするときに、「このソフトの方向性はこうで、こういうところを目標にして頑張ろう」というミーティングをするんだけど、『SHADOW TOWER』（前作）のときは、その最初の設定が難しかったかもしれない。"世界"とひと口に言っても、解釈はいろいろだし、きれいでリアルな画面を描くことではなくて、より自然に見えるキャラクターの行動で世界を表現するなんて、たぶん一番難しいことを選択してしまったんだと思います。そのあたりのクオリティを上げていくために発売を延ばすことになったけど、確実に進んでるのはうれしいですね。
今回プロデューサーを務めてくれてる3人はもちろん、ほかのスタッフもときどき「それ、うちらしくないんじゃないですか」って言うんだよ、僕に向かって(笑)。それは頼もしくもあるけど、フロム・ソフトウェアらしさってあんまりこだわり過ぎてもという気もする。僕としては、達成感を感じてもらえる、満足してもらえるいいゲームであれば、今までうちが出したこともないようなゲームでも全然いいわけだから。いずれにしても、フロム・ソフトウェアはずっとゲームを作り続けてきたし、これからも作り続けていく現在進行形のソフトメーカーであることは間違いない。1人でも多くのユーザーさんにうちの現時点での到達点を見てもらって、楽しんでもらいたいと思います。

代表取締役 神 直利

北海道出身。ビジネスアプリケーションソフトの受託開発をへて、94年プレイステーションに参入。自分たちがやりたいもの、ユーザーが喜ぶものを提供していきたいと考え、フロム・ソフトウェアすべての作品を監修し、自らも開発に携わる。

Toshifumi-Nabeshima/Naotoshi-Jin